Columna "Cartas del Iluso" para "Sólo Programadores"
César Astudillo
6 de Enero de 1995

Jugando a vivir

La educadora animó a Sara, la niña autista, a que diera de comer al oso Pepote. Le mostró cómo llevar la cucharilla a la boca de su osito, una y otra vez. Al cabo de un rato, Sara podía hacer el movimiento por sí misma, pero lo hacía sin ningún entusiasmo. Pronto abandonó. Para ella, el pretendido juego no era más que un ejercicio físico sin significado: llevar mecánicamente una cucharilla entre una taza vacía y la boca de un peluche. No podía trasladar esta iteración sin sentido al plano imaginario: así no se puede dar de comer a un osito. Los estudios sobre el autismo demuestran que los niños autistas carecen de la habilidad cognitiva necesaria para "hacer como si": la capacidad de fingir, lo necesario para representar un papel.

Vivir es representar papeles. Esto es así hasta el punto de que no sabemos cuál es nuestro yo verdadero. Tenemos un papel para hablar con nuestro jefe, otro para seducir a esa persona que nos atrae, incluso otro más para hablarnos a nosotros mismos en el solitario discurso interior de nuestra habitación. Sabemos decir cuáles de nuestras múltiples caretas son más cómodas de llevar, pero siempre nos estará vedado conocer el rostro que hay debajo.

Así que representar múltiples papeles es una de las actividades imprescindibles en nuestra vida de relación. No es extraño, entonces, que los autistas no puedan llevar una vida normal. Pero ¿quién nos enseña a representar papeles? ¿Cómo adquirimos el arte dramático necesario para vivir? Para mí, la respuesta es ésta: jugando. Desde que despierta nuestra autoconsciencia, empezamos a jugar, empezamos a "hacer como si", a convertir una cuchara en un avión y a nosotros en su piloto. Por eso jugar es una cosa muy seria, y fabricar juegos, también.

Un juego es un mundo donde cada uno representa su propio papel, un universo que tiene por leyes físicas las reglas acordadas por los participantes. Como en el mundo, todo lo que hacemos es el resultado de una elección, y todos nuestros actos tienen su consecuencia. Igual que en la vida real, lo que ata nuestros actos a sus efectos sobre el mundo está, en medida variable, zarandeado por el ruido de fondo del azar. Jugando aprendemos que todo acto, incluido el "paso", el acto de no hacer nada, es el fruto de una elección. También descubrimos que la libertad y la responsabilidad son las dos caras de la misma moneda: la conciencia de que, nos guste o no, controlamos nuestro propio destino, y nuestros aciertos y nuestros errores nos pertenecen sólo a nosotros. Punto éste que no deja de ser un concepto de orden moral, y de realidad completamente discutible, pero bueno, a algunos nos gusta jugar a que así es.

Todo juego es una pequeña vida. Toda vida es un gran juego. La realidad virtual es un cuento, una muleta. Nuestra capacidad innata para meternos dentro de nuestros papeles lleva milenios haciendo todo el trabajo, sin necesidad de cascos o guantes. Sin embargo, los juegos de ordenador están acercando cada vez más las apariencias del juego y de la vida, multiplicando los caminos de huída.

La gran virtud de los juegos, y por supuesto también de los juegos de ordenador, es que podemos salirnos de ellos. Cuando te agobias, pulsas Escape y el pequeño universo del juego se extingue. En la vida sólo hay una forma de salir del juego, y no resulta muy práctica. Otra virtud de muchos juegos es la de dar la capacidad de volver atrás y enmendar los errores. En cambio, la vida no tiene esa opción de menú. Las leyes de la termodinámica dicen que ningún suceso real es reversible. El diario de la vida se escribe con bolígrafo, no con lápiz, y no existe la posibilidad de arrancar páginas. Por otra parte, el tiempo del juego es flexible: el entrenador de baloncesto puede formar una T con sus dos manos y hacer que los relojes se detengan. En la vida, sin embargo, el concepto de "tiempo real" se vive en todo su doloroso significado cuando hay que tomar decisiones rápidas.

La vida es mucho más exigente que los juegos. Por eso los juegos, aunque no hayamos pensado nunca en ello, son siempre, en relación a la vida, aprendizaje o evasión. Y los desarrolladores de los mejores juegos lo saben. Aprendizaje que nos prepara, sin correr riesgos, para el duro juego de opciones que es la vida real. Y evasión que nos permite olvidar, aunque sea por un momento, que la vida no es más que el juego más difícil.